


JOURNÉE NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE : **JOUONS COLLECTIF AU BASKET !**

ENSEMBLE À L'ÉCOLE,
tous acteurs pour

la JOURNÉE NATIONALE DU
SPORT SCOLAIRE

22 SEPTEMBRE 2021

DES OBJECTIFS

- Découvrir différentes activités Sportives, citoyennes et culturelles
- Associer développement durable et Basket-ball 
- Favoriser la continuité éducative
- Renforcer le lien Ecole/club par la carte passerelle
- Promouvoir le label génération 2024

ORGANISATION

cycles 1,2,3
CLASSES USEP
Ateliers basket
1 heure
Intervention du

20 sept au 24 septembre 2021

PARTENAIRES

Éducation Nationale
CDOS 93
Comité départemental de
Basket-ball
Clubs

L'USEP 93 S'ENGAGE À

- Proposer des jeux vers le basket-ball
- Être présent sur 45 mins - 1 heure
- Apporter et gérer le matériel pour les activités
- Assurer la sécurité des élèves
- Diffuser les ressources pédagogiques
- Distribuer la carte passerelle (CM1/ CM2)

L'ENSEIGNANT (E) S'ENGAGE À

- Mettre à disposition une cour d'école adéquate ou un lieu extérieur pour les différentes activités
- Respecter les horaires
- Informer les élèves pour qu'ils aient une tenue de sport
- Prévenir en cas de changement
- Tenir un atelier sportif ou culturel
- Accorder un temps d'échange aux organisateurs

ORGANISATION

Date d'intervention du 20 septembre au 24 septembre 2021

L'équipe sera là 30mn avant pour préparer les ateliers

En fonction du nombre d'élève, **3 ateliers** seront mis en place

La durée de l'intervention sera d'une heure :

- Accueil classe
- Ateliers autour du basket-ball
- Distribution diplômes et photo finale

Un temps sera prévu pour que nous puissions vous présenter tous les projets de l'année 2021-2022

Renseignements sur le site USEP 93

Contact : 01 43 93 70 97
cdusep93@gmail.com

Pascal : 06 99 77 00 93

Jean : 06 71 17 06 39

Toky : 06 76 98 55 79



RESSOURCES

- USEP et développement durable
- Ateliers :
Horloge
Béret Ballon
Relais Dribble



LE BERET BALLON

1/ BUT DU JEU :

S'organiser autour du joueur porteur de ballon, se faire des passes le plus rapidement possible puis reconstituer son équipe.

2/ ORGANISATION :

2 équipes par terrain

Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, coupelles

3/ DÉROULEMENT :

Le 1er de chaque colonne part en courant jusqu'au cerceau, il prend le ballon et va faire le tour du plot en dribblant pour les CP, en courant pour les GS.

Lorsqu'il revient au niveau du cerceau tous les autres membres de l'équipe sont répartis autour du cerceau et l'on finit par un tour de ballon en passes.

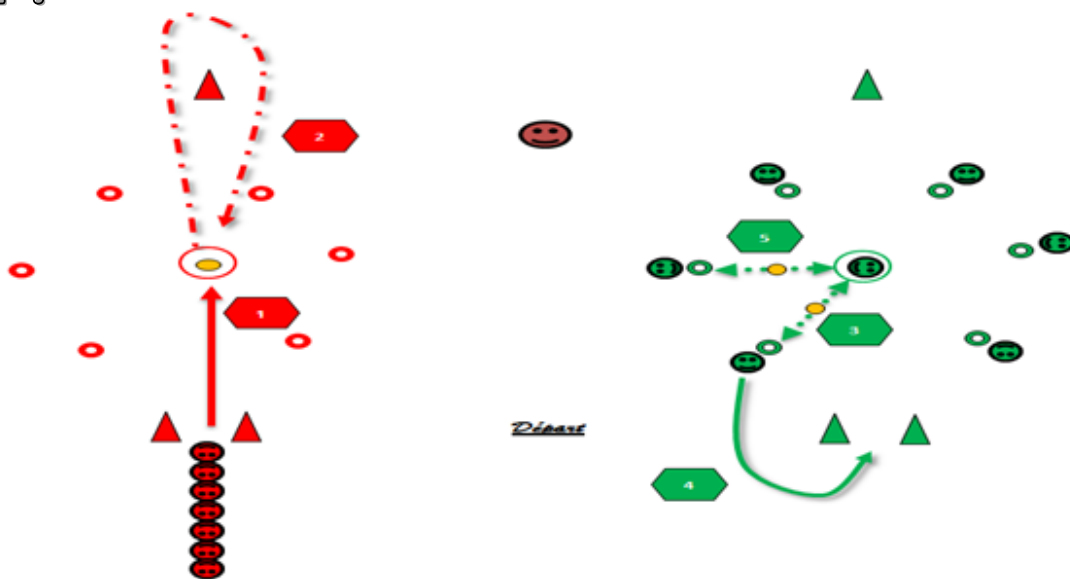
On recommence le jeu avec le 2ème de l'équipe qui part en premier, etc....

4/ CRITÈRES DE RÉUSSITE

Avoir plus de points que l'équipe adverse lorsque tous les joueurs sont passés.

Exemple : L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 2 points, l'autre équipe marque 1 point.

5/ DISPOSITIF :



VARIANTES :

- on appelle 1 numéro, c'est lui qui court chercher le ballon. (signal sonore)
- on montre 1 numéro (signal visuel)
- varier les types de passes.
- varier l'espace entre les joueurs

L'HORLOGE

1/ BUT DU JEU :

Pendant qu'un joueur de l'équipe rouge fait le tour de l'horloge (équipe verte) en dribblant, l'autre équipe verte fait le plus de passes possibles en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

2/ ORGANISATION :

2 équipes

Pour « l'horloge » : 1 ballon.

3/ DÉROULEMENT :

Les passes se font avec un rebond.

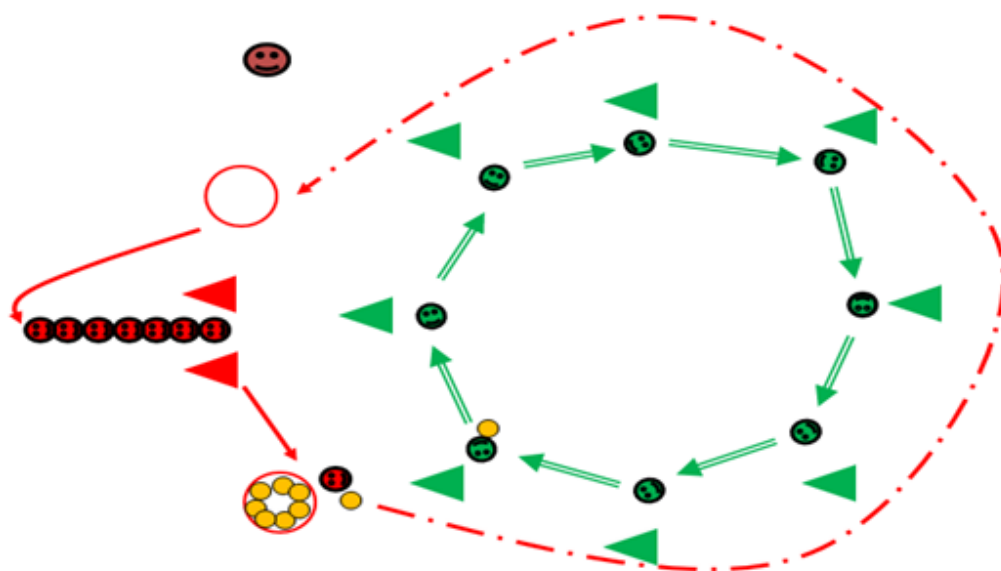
Lorsque tout les joueurs de l'équipe rouge sont passés on inverse les rôles.

4/ CRITÈRES DE RÉUSSITE

Équipe verte : faire le plus de passes possible en un temps déterminé par les coureurs de l'équipe rouge.

Équipe rouge : courir le plus vite possible.

5/ DISPOSITIF :



VARIANTES :

- Faire des passes sans rebond.
- Mettre un 2ème ballon dans l'horloge
- Agrandir le cercle.
- Terminer par un tir dans une cible ou un panier.

COURSE RELAIS DRIBBLE

1/ BUT DU JEU :

En relais, effectuer le parcours aller-retour en dribblant avec le ballon de basket.

2/ ORGANISATION :

2 équipes de 4-5 joueurs répartis sur deux colonnes. Le parcours à réaliser pour chaque joueur est d'une longueur d'environ 10 mètres aller et de 10 mètres retour. A l'arrivée, un marquage au sol à une distance de 2 mètres oblige le joueur à passer la balle à son coéquipier en attente dans la colonne.

Une fois que le joueur à effectuer son parcours aller-retour, il s'assoit.

3/ DÉROULEMENT :

Au signal le premier joueur de chaque colonne part en dribble pour effectuer son parcours. Au retour, à une distance de 2 mètres, il passe la balle à son coéquipier en tête dans la colonne et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre joueurs soient passés. La première équipe qui a terminée le relais gagne. Plusieurs manches sont possibles.

4/ CRITÈRES DE RÉUSSITE

Terminer le parcours avant l'équipe adverse.

LES CRITÈRES DE RÉALISATION POUR FAVORISER LA RÉUSSITE :

Se déplacer en dribble le plus rapidement possible.

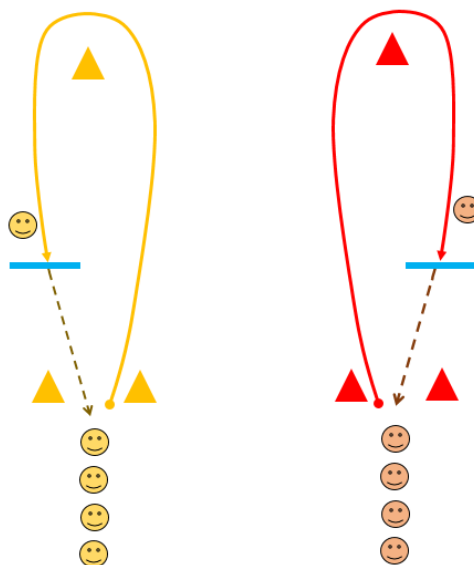
Effectuer une passe tendue à la hauteur de la poitrine de son coéquipier.

Receptionner la balle et partir rapidement en dribble.

5/ DISPOSITIF :

---> : Passe à son coéquipier

→ : Parcours en dribblant



VARIANTES :

- Parcours avec des portes (passage entre deux plots).
- Parcours avec trois cônes espacés de 3 mètres : faire en dribble à chaque fois le tour du cône.
- A l'arrivée, la distance de la passe à effectuer est de 3 mètres.
- Au retour le dribble se fait en marche arrière en protégeant sa balle.
- Dribbler en décentrant son regard de la balle.